

# PENGUNAAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PENINGGALAN SEJARAH KERAJAAN HINDU-BUDHA

**Octia Nugrohowati<sup>1)</sup>, Rukayah<sup>2)</sup>, Noer Hidayah<sup>3)</sup>**

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta.  
e-mail: Aga\_tackwondo@yahoo.com

**Abstract :** The objective of research is to improve the concept mastery and learning process quality of Social Science concerning the Hindu-Buddha Kingdoms Historical Heritage using word guessing game. This research forms is Classroom Action Research was two cycles. The subject of research was the V graders of SD Negeri (Public Elementary School) Purwodiningratan consisting of 26 students and the teacher of the V grade. Techniques of collecting data used were test, documentation, interview, and observation. Analyzing data employed was an interactive model of analysis. Score of concept mastery in every cycle: 24% in pre cycle, 76% in cycle I, 95.83% in cycle II. Based on the research result, it can be concluded that the use of word guessing game method could improve the concept mastery of Hindu-Buddha Kingdoms Historical Heritage in V Graders of SDN Purwodiningratan Surakarta in the school year of 2013/2014.

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep dan kualitas proses pembelajaran IPS tentang peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha dengan menggunakan metode permainan tebak kata. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Purwodiningratan yang berjumlah 26 siswa dan guru kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Analisis datanya adalah model analisis interaktif. Nilai rata-rata penguasaan konsep siswa sebelum tindakan (prasiklus) hanya 24%, siklus I 76%, dan siklus II 95,83%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata dapat meningkatkan penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha siswa kelas V SD N Purwodiningratan Tahun Ajaran 2013/2014.

**Kata Kunci:** Permainan Tebak Kata, Penguasaan Konsep, Kerajaan Hindu-Budha

Menurut UU Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar, terencana, dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada Bab VI pasal 17 UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas disebutkan bahwa pendidikan dasar adalah dasar/ fundamen dari jenjang pendidikan menengah maka perlu ditingkatkan kualitasnya. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk memperbaiki kualitas pendidikan.

Kenyataannya yang terjadi pada siswa terutama siswa SD saat ini, mereka menganggap bahwa aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikkan justru berada di luar

jam pelajaran. Mereka akan bersorak-sorai jika mendengar bel istirahat, pengumuman pulang pagi karena ada rapat, guru tidak bisa mengajar karena sakit, pembatalan ulangan, dan lain sebagainya. Mereka terbebani ketika berada di dalam kelas terutama pelajaran-pelajaran yang membutuhkan daya serap yang tinggi, terutama mata pelajaran IPS, dan ketika guru memberikan materi pelajaran IPS salah menggunakan metode pembelajaran maka pelajaran tersebut membosankan bagi siswa dan konsep-konsep yang diajarkan tidak dikuasai oleh siswa itu sendiri. Seperti halnya materi peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha. Materi ini penting bagi siswa, karena siswa diajarkan untuk menguasai konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha serta melestarikan peninggalan tersebut.

Masalah kurang optimalnya penguasaan konsep IPS serta kualitas pembelajaran yang rendah terjadi pada siswa kelas V SD N Purwodiningratan Surakarta, khususnya

---

1) Mahasiswa PGSD FKIP UNS  
2,3) Dosen PGSD FKIP UNS

konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu dan Budha.

Berdasarkan pengamatan kelas V diperoleh hasil kualitas pembelajaran IPS yaitu siswa yang menunjukkan perhatian 59,5%, keaktifan 47%, kerja sama 25% dan pemahaman 64,5%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V didapatkan bahwa mata pelajaran IPS menduduki peringkat kedua mata pelajaran yang nilai KKMnya rendah setelah matematika yaitu 63 yang disebabkan konsep IPS terlalu luas sehingga sulit untuk dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan hasil pre-test tentang peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha siswa kelas V yaitu dari 25 siswa masih ada yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=63) sebanyak 19 siswa (76%) dari jumlah siswa, dan hanya 6 siswa (24%) yang nilainya diatas KKM. Fakta tersebut merupakan suatu indikasi bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan kurang berhasil dalam memberikan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha. Apabila guru tetap melakukan metode tersebut, terus-menerus siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep mata pelajaran IPS, serta kualitas pembelajaran IPS akan rendah. Permasalahan tersebut menandakan suatu masalah yang harus segera dicari solusinya, dan menggugah guru untuk merefleksi diri sehingga guru dapat mengetahui faktor-faktor ketidakberhasilan siswa dalam menguasai konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha. Untuk menanamkan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha, dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa, serta siswa dapat belajar sambil bermain. Adapun metode pembelajaran yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut, diantaranya adalah Metode Permainan Tebak Kata.

Pendapat dari Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011:113) mengatakan bahwa metode permainan tebak kata merupakan salah satu contoh model pembelajaran ya-

ng efektif. Metode permainan tebak kata adalah metode yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata sangat menarik untuk diberikan kepada siswa dalam sebuah materi pelajaran terutama dalam memahami suatu konsep mata pelajaran IPS (Hamid 2011:231-232). Menurut Wang, Sang, dan Briody (2011:129) mengatakan bahwa "*Guessing game are a variation on information gap games. For instances, one student who has a flash card can not show it to others but must instead mime it to others, and then other students have to guess the word from his or her performance*" yang artinya permainan tebak kata adalah variasi permainan yang memberikan informasi. Contohnya, salah satu siswa membawa kartu tebakan yang tidak dapat ditunjukkan kepada siswa lainnya, dan siswa yang lain menebaknya

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SD N Purwodiningratan No.34 Jebres Surakarta. Waktu penelitian adalah selama enam bulan, pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa dan guru kelas V yaitu Dra. Muthammimah.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V dari hasil wawancara dan observasi, dokumen nilai kemampuan siswa dalam penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha, nilai kualitas proses pembelajaran, arsip berupa RPP kelas V, silabus kelas V, foto dan video pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Sedangkan data dianalisis dengan model interaktif Milles dan Huberman (2009:20) yang mencakup tiga kegiatan, yaitu: mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL

Sebelum pelaksanaan, peneliti melakukan observasi kualitas proses pembelajaran siswa yang meliputi aspek perhatian, keaktifan, kerja sama, dan pemahaman, peneliti juga memberikan tes pratindakan. Hasil observasi kualitas proses pembelajaran prasiklus yaitu : 1) aspek perhatian : siswa yang perhatian sebesar 38,46%, siswa kurang perhatian sebesar 50%, dan yang tidak perhatian sebesar 11,54%, 2) aspek keaktifan : siswa yang aktif sebesar 23,08%, siswa yang kurang aktif sebesar 42,30%, dan siswa yang tidak aktif sebesar 34,62%, 3) aspek kerja sama : semua siswa (100%) tidak kerja sama, 4) aspek pemahaman : siswa paham sebesar 46,15%, siswa yang kurang paham sebesar 50%, dan siswa yang tidak paham sebesar 3,85%. Hasil tes prasiklus menunjukkan sebagian besar nilai peserta didik masih di bawah KKM dan nilai rata-rata kelas masih rendah yaitu 19 siswa belum mencapai KKM = 63.

Kualitas proses pembelajaran siswa setelah menggunakan metode permainan tebak kata pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, yaitu: 1) aspek perhatian : siswa yang perhatian sebesar 60%, kurang perhatian 40%, 2) aspek keaktifan: siswa yang aktif sebesar 44%, dan yang kurang aktif sebesar 56%, 3) aspek kerja sama : siswa yang kerja sama sebesar 76%, dan yang kurang kerja sama sebesar 24%, 4) aspek pemahaman: siswa yang paham sebesar 60%, dan yang kurang paham sebesar 40%. Sedangkan hasil tes setelah dilakukan tindakan pada siklus I dapat dilihat tabel 2 :

**Tabel2. Frekuensi Data Nilai Setelah Tindakan Siklus I**

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Persentase (%)
60-65	62,5	9	36
66-71	68,5	4	16
72-77	74,5	2	8
78-83	80,5	4	16
84-89	86,5	5	20
90-95	92,5	1	4
Jumlah		25	100

Berdasarkan data di atas, diindikasikan bahwa rata-rata konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia siklus I sudah cukup baik yaitu siswa yang tuntas sebanyak 19. Sehingga, persentase ketuntasannya 76%.

Kualitas proses pembelajaran setelah menggunakan metode permainan tebak kata pada siklus II, yaitu : 1) aspek perhatian : siswa yang perhatian sebesar 95,83%, dan yang kurang perhatian sebesar 4,17%, 2) aspek keaktifan: siswa yang aktif sebesar 95,83%, dan tidak aktif sebesar 4,17%, 3) aspek kerja sama: semua siswa (100%) kerja sama, 4) aspek pemahaman : siswa yang paham sebesar 95,83%, dan yang kurang paham 4,17%. Sedangkan hasil tes setelah dilakukan tindakan pada siklus I dapat dilihat tabel 3:

**Tabel3. Frekuensi Data Nilai Setelah Tindakan Siklus II**

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Persentase (%)
60-66	63	2	8,33
67-73	70	1	4,17
74-80	77	2	8,33
81-87	84	9	37,5
88-94	91	7	29,17
95-101	98	3	12,5
Jumlah		24	100

Berdasarkan data di atas, diindikasikan bahwa rata-rata konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia siklus II baik yaitu siswa yang tuntas sebanyak 23, sehingga persentase ketuntasannya 95,83% di atas indikator ketercapaian yang ditetapkan oleh peneliti  $\geq 80\%$ . Oleh karena itu, peneliti I mengakhiri tindakan dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan tebak kata dapat meningkatkan kualitas proses dan penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha.

Hal tersebut didukung dari pendapat Hamid (2011:231-232) yang menyatakan metode yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata sangat menarik untuk diberikan kepada siswa dalam sebuah materi pelajaran terutama dalam memahami suatu konsep dalam mata pelajaran IPS.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Husni, Wince Hendri, Asrul Thafer dengan judul penelitiannya "Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Pembelajaran Tebak Kata Pada Kelas V SD Kartika 1-11 Padang" terbukti bahwa proses pelaksanaan pembelajaran IPA melalui model tebak kata berlangsung dengan baik.

Hasil tes awal penguasaan konsep siswa, diperoleh nilai rata-rata kelas 41,96, masih jauh dari KKM yang ditetapkan yaitu  $\geq 63$ . Sedangkan besarnya persentase siswa yang tuntas 24%, dan 76% siswa tidak tuntas. Nilai terendahnya yaitu 10, dan nilai tertingginya 80. Berdasarkan hasil analisis tes awal tersebut, maka dilakukan tindakan yang berupa penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha.

Pembelajaran siklus I menggunakan metode permainan tebak kata menunjukkan adanya peningkatan penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha. Hasil analisis data nilai penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha pada tes siklus I menunjukkan persentase siswa belajar tuntas naik sebesar 52% dibandingkan sebelum tindakan. Siswa belajar tuntas siklus I sebesar 19 siswa atau 76%.

Peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu juga masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran. Bagi guru : 1) guru belum menjelaskan langkah-langkah cara melakukannya sehingga siswa masih bingung dalam melaksanakan permainan tebak kata, 2) penilaian kemampuan siswa dalam kegiatan permainan tebak kata belum sesuai dengan pedoman penilaian ke-

giatan siswa dalam bermain tebak kata, 3) guru belum melibatkan siswa untuk melakukan refleksi maupun membuat rangkuman. Kemudian, bagi siswa : 1) ada 10 siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru, 2) siswa belum terbiasa menggunakan permainan tebak kata, sehingga kerja samanya kurang antara siswa satu dengan yang lainnya.

Setelah bercermin pada hasil analisis serta refleksi pada pelaksanaan siklus I, maka pelaksanaan tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilakukan analisis mengenai kekurangan pada pelaksanaan siklus I, maka disusun rencana pembelajaran siklus II agar kekurangan yang terjadi pada siklus I lebih dikurangi. Pelaksanakan tindakan pada siklus II berjalan lancar dan sesuai yang direncanakan.

Hasil analisis pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha siswa kelas V, dengan 23 siswa atau 95,83% mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas 84,88. Data perbandingan nilai penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha siswa kelas V sebelum tindakan, setelah siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Tes Pemahaman Konsep Sebelum Tindakan, Setelah Tindakan Siklus I dan Siklus II**

Kriteria	Kondisi		
	Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	10	60	60
Nilai Tertinggi	80	90	100
Nilai rata-rata	41,96	73,3	84,88
ketuntasan(%)	24%	76%	95,83%

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode permainan tebak kata pada siswa kelas V SD Negeri Purwo-

diningratan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tebak kata dapat meningkatkan penguasaan konsep peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha pada siswa kelas V SD Negeri Purwodiningratan Surakarta tahun ajaran 2013-/2014. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata tiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 73,54 dan siklus II sebesar 84,88. Pada siklus I, sebanyak 19 siswa (76%) dari 25 siswa yang nilainya di atas KKM (KKM=63) dan meningkat pada

siklus II yaitu 23 siswa (95,83%) dari 24 siswa yang nilainya  $\geq 63$ , penggunaan metode permainan tebak kata juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS tentang peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha pada siswa kelas V SD Negeri Purwodiningratan Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Hal ini ditandai dengan meningkatnya kualitas proses siswa dalam pembelajaran yang dilihat dari empat aspek yaitu perhatian, keaktifan, kerja sama, dan pemahaman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, M S.(2011). *Metode Edutainment*.Yogyakarta:Diva Press.
- Miftahul Husni, Wince Hendri, Asrul Thaher. (2013). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Pembelajaran Tebak Kata Pada Kelas V SD kartika 1-11 Padang. *E-Journal Universitas Bung Hatta*. 1 (2) Diperoleh 15 Desember 2013, dari <http://ejurnal.bunghatta.ac.id>.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (2009).*Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta : Universitas Indonesia (UI-Press).
- Taniredja, Faridli, dan Harmianto.(2011).*Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 (UU RI NO.20 TH.2003).Solo : CV.Kharisma
- Wang, Sang & Briody.(2011). Investigating The Impact Of Using Games In Teaching Children English.*International Journal Of Learning&Development* ISSN 2164-4063, 1 (1), diperoleh 26 Oktober 2013, dari [http:// www.macrotink.org/ijld](http://www.macrotink.org/ijld).